

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia penerapannya dibidang pembelajaran mempunyai presentasi yang semakin berkembang dan dapat menampung lebih banyak informaasi dan data. Hal ini di dasari oleh semakin majunya teknologi multimedia. Menurut Mao Neo dan Ken T.K. Neo (dalam Sumarno, 2011) bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai tipe media digital seperti teks, gambar, suaradan video, yang dipadukan dalam aplikasi atau presentasi interaktif multisensory untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi.

CV.89 Catfish bergerak di bidang pembudidayaan ikan lele bersama warga sekitar Batanghari, Jambi pada umumnya. Peningkatan atau hasil yang didapat pada tahun 2011 hanya 760 kg perpanen (per tigabulan) Sedangkan pada tahun 2012 peningkatan hasil panen mencapai 820 kg perpanen (pertigabulan), dan pada tahun 2013 ditargetkan kepada masyarakat kabupaten batanghari, Jambi agar peningkatan hasil panen mencapai kisaran 900 kg per panen ( per tiga bulan ) karena usaha budidaya ikan lele sangat berpotensi untuk menjanjikan keuntungan yang sangat besar.

Dengan tahapan pembudidayaan ikan lele yang mudah CV.89 Catfish sering melakukan sosialisasi terhadap warga Batanghari, Jambi dengan cara atau tehnik yang telah diterapkan dari CV.89 Catfish. Selama ini untuk menunjang pengetahuan dan pemahaman budidaya ikan lele di kawasan Batanghari, Jambi CV.89 Catfish hanya memberikan atau menyediakan buku-buku pengetahuan tentang budidaya ikan lele dan foto-foto langkah pembudidayaan ikan lele.

Semakin berkembangnya teknologi multimedia, yang mana medianya bisa di jadikan informasi bagi masyarakat Batanghari, Jambi pada khususnya dalam menerapkan pembudidayaan ikan lele di Batanghari, Jambi. Untuk itu skripsi ini diberi judul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA IKAN LELE BERBASIS MULTIMEDIA"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada budidaya ikan lele?
2. Bagaimana agar aplikasi media pembelajaran ini bisa mudah digunakan dan dimengerti oleh pengguna?

### 1.3 Batasan masalah

1. Panduan budidaya ikan lele dari pembibitan hingga masa panen.
2. Software yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, Adobe Audition.
3. Video yang disediakan adalah video cara budidaya ikan lele

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata I (satu) pada jurusan Sistem Informasi sekolah tinggi manajemen informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi media pembelajaran cara pembibitan ikan lele berbasis multimedia, agar memudahkan masyarakat luas dalam mempelajari cara pembibitan ikan lele.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapat gelar sarjana dengan kata lain telah menyelesaikan program studi strata I (satu) di sekolah tinggi manajemen informatika dan computer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Memberi kemudahan kepada CV 89 CATFISH dalam mentraining karyawan baru dan memudahkan masyarakat untuk lebih memahami pembudidayaan ikan lele.

### 1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

3. **Studipustaka**

Studi ini dilakukan dengan cara mencari dan membaca literature pada karya-karya sebelumnya dan sudah dibuat sebelumnya data-data yang berhubungan dengan perancangan media pembelajaran yang akan dibuat.

4. **Interview/Wawancara**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari ahli yang ada di CV.89 CATFISH

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **Bab I Pendahuluan**

Berisi latarbelakang masalah dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Menjelaskan tentang perancangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan materi cara pembibitan ikan lele.

### **Bab III Analisa dan perancangan sistem**

Bagian ini berisi analisis dan perancangan media pembelajaran yang akan dibuat.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Memaparkan perangkat ajar yang di hasilkan, pengujian perangkat ajar, disertai hasil analisis pengujian.

### **Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran sebagai implikasi penelitian untuk pengembangan aplikasi selanjutnya